

## **El juego en la Educación Física secundaria**

### **Sus rasgos significativos**

Lucila Didier

Licenciatura en Educación Física. Facultad de Educación y salud. Universidad Provincial de Córdoba.

[didierlucila@gmail.com](mailto:didierlucila@gmail.com)

### **Resumen**

El presente trabajo fue un recorrido de búsqueda y análisis en las clases de Educación Física de quinto y sexto A y B del instituto seleccionado en el ciclo lectivo 2015.

El objetivo principal fue conocer los rasgos significativos del juego de la clase de Educación Física de la escuela secundaria. Para ello, se enmarcó en un abordaje de tipo exploratorio, profundizando mediante un estudio de caso, desde una metodología predominantemente cualitativa.

Se utilizaron tres instrumentos de recolección de datos: una encuesta semi cerrada a la totalidad de alumnos, entrevistas semi estructuradas a los alumnos y a los docentes del área de Educación Física (Profesores P, A y C) y las observaciones directas no participantes de las clases en cuestión. La información recabada se trianguló posteriormente y se la puso en tensión con la teoría trabajada en el marco teórico, dentro del apartado de análisis e interpretación de datos, el cual fue dividido para su mejor entendimiento y organización en tres partes: La voz de los docentes, Desde el discurso de los alumnos y Tensionando discurso y práctica.

### **Palabras claves**

Juego- Educación Física- Adolescencia- Escuela Secundaria

## **Introducción**

El motor de esta investigación es producir conocimiento acerca del juego en la clase de Educación Física de la escuela secundaria focalizando en las concepciones, valoraciones y propuestas de los docentes, así como, las preferencias, intereses y motivaciones de los adolescentes. Si bien esta investigación apunta a la clase de Educación Física, la idea es que el conocimiento adquirido sirva para todos los ámbitos de participación adolescente. Por ello se plantea como pregunta problema ¿Cuáles son y cómo se evidencian los rasgos significativos del juego en las clases de Educación Física de quinto y sexto año del Instituto Jóvenes Argentinos?

Crear un conocimiento que ayude a comprender los rasgos y el formato del juego adolescente en las clases de Educación Física de la escuela secundaria, las motivaciones y las reacciones de los protagonistas en los juegos, apunta a completar un espacio de conocimiento poco explorado y a romper ciertos preconceptos creados especialmente por los adultos en torno al juego en esta edad, como que no les interesa jugar o que nada los motiva. Al mismo tiempo, permitiría llevar a cabo planificaciones que tengan mayor coherencia interna entre los contenidos y las preferencias de los sujetos adolescentes, permitiendo a los docentes, revisar las concepciones que subyacen a cada práctica. Esto permitiría analizar las propuestas de Educación Física en cuanto a planificación y puesta en práctica de actividades. En la revisión de los antecedentes sobre la temática elegida, se encuentra que el tema no ha sido aún muy trabajado, lo cual es valioso por un lado, ya que resulta algo novedoso y poco explorado, pero por otro lado sumerge a la tesis en el desafío de la búsqueda constante de bibliografía e investigaciones pertinentes y actuales. Si bien es cierto que se ha oído hablar en reiteradas ocasiones acerca del juego, no hay mucho material que lo vincule a la adolescencia, por ello se recaba información que no siempre se enfoca en los adolescentes, pero que sin dudas puede ayudar a transitar este camino de búsqueda.

El objetivo central de este Trabajo Final de Licenciatura es comprender cuáles son los rasgos significativos del juego en la clase de Educación Física de

quinto y sexto año del instituto seleccionado, conteniendo los siguientes objetivos específicos:

- Reconocer las concepciones y valoraciones de los docentes respecto al juego en las clases de Educación Física de la educación secundaria.
- Analizar los juegos en las clases de Educación Física de la educación secundaria.
- Identificar los juegos que eligen los adolescentes de quinto y sexto año, tipología, características e intereses.

Para lograrlos, se aborda desde un estudio exploratorio, profundizando mediante un estudio de caso, cuyo análisis de datos presenta una predominancia cualitativa. Se implementan tres tipos de instrumentos para la recolección de los datos: encuesta al alumnado, entrevistas a alumnos y docentes del área, y observación de las clases de Educación Física. Posteriormente se procede a la triangulación de los datos obtenidos, y a la puesta en tensión de los decires de los sujetos con los hechos observados.

Al llegar al análisis de datos, los mismos se ordenarán en tres apartados “La voz de los docentes”, “Desde el discurso de los alumnos” y “Tensionando discurso y práctica”. Los resultados obtenidos fueron positivos, en cuanto permitieron que se cumplan los objetivos propuestos inicialmente. Este trabajo final no se basó en una hipótesis o supuesto previo, por lo cual, indagar, explorar y conocer la temática, fueron las guías para su desarrollo. Las conclusiones fueron variadas y ricas, se cree que las mismas podrían aportar valiosa información para el campo educativo. Como conclusión central se toma que los adolescentes juegan, aunque a veces no sean conscientes de ello. Poder crear en el otro la conciencia de que es jugador, es quizás el primer paso para revalorizar la presencia del juego en diversos ámbitos.

## **Contexto conceptual/ Marco teórico**

Luego de una revisión de antecedentes, que estuvo rondando por muchas perspectivas, se definieron las líneas teóricas que iban a darle sustento a este trabajo final.

El marco teórico, se dividió para su mayor comprensión en tres capítulos, “Juego”, “Adolescencia” y “Juego adolescente”, recuperando en sus títulos los ejes del trabajo.

Dentro del capítulo “Juego”, se intentó esclarecer el origen de la palabra, y si bien, las definiciones del vocablo son extensas y variadas, se decidió tomar la palabra de Johan Huizinga (1972) como hilo conductor del trabajo, el cual expresa que el juego es:

Una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias aunque libremente aceptadas; acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión: y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real. (p. 26)

A ésta definición se la fue desglosando, y así, detalladamente explicando mientras se vinculaba a otros conceptos como por ejemplo libertad y deporte.

Luego, se describen las ideas de Víctor Pavía (2004), quien atribuye al juego dos conceptos, forma y modo. Como forma, este autor plantea los rasgos objetivos y visibles del juego, es decir, aquellos que le dan forma. Por otro lado, modo, refiere al jugar, no como acción, sino como sustantivo. Refiere a la manera en que cada jugador percibe, siente y vive un juego.

En el subcapítulo “Diversas clases de juego” se plantea la diferencia entre un juego espontáneo y un juego dirigido, diferenciación que lleva luego a la definición de propuesta lúdica, y de la mano de estas clasificaciones, se procede a explicar al juego de la escuela o bien al juego utilizado como estrategia metodológica, concepto que se abordará específicamente en el subcapítulo siguiente.

El último subcapítulo, aborda el concepto o bien, los conceptos y clasificaciones del juego motor, ya que se considera al juego clave, o mejor dicho, más utilizado en la Educación Física.

En el capítulo dos de este trabajo, se trabaja sobre el concepto adolescencia, y se lo hace desde una mirada antropológica, en un intento por dejar de poner el foco en la visión evolutiva o bien, meramente biológica. Para este trabajo:

La adolescencia es un período de la vida que se caracteriza por cambios abruptos. Entre los primeros teóricos que se ocuparon del tema ya quedaba claro que para las sociedades occidentales se trataba de un período de crisis y reestructuración de la personalidad. (Urresti, M, s.f, p.23)

Además de plantear esa definición como central, se describen dos tipos de factores que van a verse involucrados en este período, por un lado los factores corpóreos o biológicos y por el otro los culturales. (Lozano, 2014)

Se realiza luego, un breve recorrido histórico, en el cual se analiza el nacimiento o la aparición del término adolescencia y la manera en la que se dio.

Por último, en el capítulo tres, se trata el tema del juego adolescente, y lo hace de la mano de Joshep Leif y Lucien Brunelle (1980) y de Álvaro Nin (2006).

### **Presentación de datos empíricos/acciones. Análisis**

Para elaborar el apartado de análisis de datos, se procedió a separarlo en tres grandes partes. Por un lado, apareció “La voz de los docentes”, en el cual se tomaron las palabras de los mismos y se las analizó en relación a la teoría. En tercer lugar, “Desde el discurso de los alumnos” se vincularon los resultados categorizados de las encuestas, y los decires de los estudiantes en las entrevistas a la teoría propuesta desde el marco teórico, y el apartado del medio, “Tensionando discurso y práctica” se propuso triangular la voz de todos los protagonistas, las acciones y hechos observados, más la teoría.

Al analizar el discurso de los docentes, partiendo de sus decires en las entrevistas, salió a la luz que el juego, ocupa para ellos un lugar importante dentro de las clases. Los tres docentes lo valoran como algo positivo, aunque

lo hacen desde diversas perspectivas. Mientras que para algunos es un factor de motivación o integración, para otros es la manera de poder enseñar contenidos deportivos. Sin embargo, sea cual sea la función que le atribuyen, lo importante es que aparezca.

Sin embargo, al interrogar sobre las clases de juego utilizadas en sus clases, se notó una confusión en cuanto a las conceptualizaciones o categorizaciones del juego.

Si bien todos los docentes expresaron que el juego debe estar en las clases de Educación Física, uno de ellos contó que se encuentra con ciertas limitaciones a la hora de incorporarlos a sus clases, ya que muchas veces los alumnos “rompen las reglas” o le “boicotean” los juegos, tomando sus propias palabras. Esto resulta un hecho interesante a analizar sobre todo desde la conducta adolescente abordada en el marco teórico.

Al comenzar el segundo apartado, se tomó lo expresado por los docentes en cuanto a la importancia de la incorporación del juego a las clases, y se lo tensionó con la escasez de juego de las clases de los tres docentes.

Aquellas situaciones lúdicas que aparecen, se las trianguló con la definición de Huizinga (1972) ya citada previamente, mediante la cual se van desglosando las características principales como espacios, tiempo, reglas, libertad, etc.

Más adelante, y a fin de poder describir los juegos observados, se procedió a describir las clasificaciones existentes de juego motor y vincularlo a los juegos de las clases.

Además, se analizó el denominado juego del costado, el cual se dio en la clase una docente y que se llamó así porque las alumnas eligieron un costado de la cancha para llevarlo a cabo, transformando las reglas dadas en principio por la docente, y creando, un juego colectivo de disposición circular.

Desde el discurso de los alumnos se tomaron ricas apreciaciones en cuanto a los tipos de juegos que prefieren, tomando lugares protagónicos el juego deportivo, competitivo y de aire libre.

Más adelante, se evidencia que la mayoría de los encuestados afirma que el juego está en la escuela, y que dentro de los tipos de juegos, el que mayor importancia tiene en este espacio es el deportivo.

Al interrogar sobre que juego está presente en cada momento, se nombró al juego deportivo y colectivo en la clase de Educación Física, al juego deportivo y de aire libre en vacaciones, deportivos y tecnológicos en los fines de semana, naipes en los recreos y reuniones familiares y juegos de previas antes de las salidas.

### **Conclusiones**

Las conclusiones más relevantes de este trabajo final fueron las siguientes:

- Valoración positiva del juego por parte de los docentes
- Dificultad para incorporar los juegos en las clases
- Confusión o falta de claridad conceptual para definir tipos de juego
- Momentos de construcción colectiva de reglas escaso
- Dificultad para diferenciar al juego de la actividad y viceversa
- Enunciados paradójicos o ambiguos de los juegos
- Discursos sociales que afirman que el adolescente no juega
- Los adolescentes tienen un fuerte deseo de jugar, y para ello transforman consignas y reglas de los docentes
- Adolescentes justifican sus juegos por la presencia de un menor
- Docentes no creen que haya edades determinadas para jugar
- Los adolescentes prefieren juegos de aire libre y juegos motores
- Conocer los intereses de los alumnos llevaría a una planificación acorde a los intereses
- Los juegos propuestos por los alumnos generalmente eran de disposición circular

- Los juegos de roles y de ingenio no predominaron pero es valioso que hayan tenido votos
- Necesidad de revisar la práctica educativa y protagonizar los intereses de los alumnos
- Debido a la ausencia de juegos, a los adolescentes les resulta difícil reconocer los rasgos característicos de los juegos
- Las pocas propuestas de juego que hay no son libres o están por demás condicionados por los adultos

### **Conclusión central**

Luego de haber realizado este recorrido, se toma como conclusión central que los adolescentes juegan, aunque a veces no sean conscientes de ello. Poder crear en el otro la conciencia de que es jugador, es quizás el primer paso para revalorizar la presencia del juego en diversos ámbitos.

Si bien este trabajo cumplió con sus objetivos iniciales, es necesario destacar aquellas limitaciones que se hicieron presentes. Una de las más relevantes es la falta de mayor tiempo de observación para poder observar, y posteriormente analizar los procesos en torno al juego. Además hubo una limitación en la información recabada de las entrevistas y encuestas por no ser un tema fácil de explicar y describir por los sujetos encuestados.

Se deja la puerta abierta para seguir indagando sobre la temática, y una vez conocidos los rasgos principales del juego en la clase de Educación Física de la escuela secundaria, habría que analizar porque existe una preferencia por los juegos motores y al aire libre, y porque predominan los juegos de lógica circular.

Se destaca como valiosa la importancia y necesidad de revisar las prácticas educativas y los discursos, no solo como una actitud reflexiva para mejorar o revisar, sino también como un modo de generar saberes específicos de la Educación Física. A través de este trabajo se invita a los lectores a conocer e indagar sobre el juego, y por supuesto, a seguir jugando.



## Referencias bibliográficas

Coppola, G. (s.f) *La escuela y el juego un nuevo paradigma* en (2008) Cuadernillo de Juego y recreación. IPEF. Córdoba

Huizinga, J (1972) *Homoludens*, Emecé Editores, Buenos Aires

Leif, J; Brunelle, L. (1980) *La verdadera naturaleza del juego*. Kapelusz, Buenos Aires.

Lozano, V. (2014). *Teoría de Teorías sobre la Adolescencia*. Última década, 22(40), 11-36. Recuperado de [http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0718-22362014000100002](http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-22362014000100002)

Margulis, M. y Urresti, M. (1990) *La juventud es más que una palabra*. Recuperado de [http://perio.unlp.edu.ar/teorias/index\\_archivos/margulis\\_la\\_juventud.pdf](http://perio.unlp.edu.ar/teorias/index_archivos/margulis_la_juventud.pdf)

Nin, A. (2006) *Juegos de vida-juegos de muerte en la adolescencia*. Recuperado de [http://www.apuruguay.org/revista\\_pdf/rup103/rup103-nin.pdf](http://www.apuruguay.org/revista_pdf/rup103/rup103-nin.pdf)

Pavía, V. (Septiembre, 2004) *El modo lúdico y otros ingredientes (para pensar una didáctica del jugar)*. Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd25a/mludico.htm>

Urresti, M, (s.f) *Adolescentes, consumos culturales y usos de la ciudad*. Recuperado de [http://www.oei.org.ar/edumedia/pdfs/T01\\_Docu3\\_Adolescentesconsumosculturales\\_Urresti.pdf](http://www.oei.org.ar/edumedia/pdfs/T01_Docu3_Adolescentesconsumosculturales_Urresti.pdf)